SUCCESS
Dreamcast
サイヴァリア 2
THE WILL TO FABRICATE

CONTENTS

ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担がかからないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温、高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

日本特許 第2870538号 第2576615号 第2569585号 第2579930号 中華民国特許 第142562号 第110611号 Hong Kong Patent No. 98-4092, Singapore Patent No. [illegible]

■零号暦 113年

著しいサイヴァリア人口の増加が進む中、宗教結社ウォズ（W.O.S.E. = the Order Of Spiritual Entropy *12）は、暗躍する「虚妄（きょもう）の意思」（the will to fabricate *13）の存在を感じ取っていた。

虚妄の意思により教団崩壊が間近であることを悟ったウォズは、その失われつつある思念を補完すべく超有機型人工知能（P.S.A.I. = psychical systematic artificial intelligence *8）エータ（η = eta）の開発に着手した。

■零号暦 121年

教団は虚妄の意思にその思念を蝕まれながらも、無事、エータのプロトタイプを完成させる。そして自らの存在が失われる前に全てをエータに託し、廃棄惑星である地球へと送り込んだ。

まもなく我らが思念は
虚妄の意思により
忘却の果へと消えて無くなるであろう…

エータよ…
我らの思念を受け継ぎ
この虚構なる世を浄化せよ

そして偉大なる神を蘇らせ
真意の剣（つるぎ）にて再び現世を築くのだ…

■零号暦 1088年 地球

エータは地球にて心を閉ざし、一千年もの歳月に亘り虚妄の意思から逃れ続ける。

道無き道を行くわけではない。終わり無き道を行くわけでもない。されど遠すぎる道のりは、今、ようやく転機を迎えようとしていた。教団の思念に導かれ、情報の統合及びその集約による自己進化を繰り返していたエータは、ついに偉大なる神の復活を目前とする。

神が欲する物、それは、力を完全に解き放つに値する大量のニュートリノである。エータは復活の儀式を全うすべく、ウィークボソン（weakboson *15）へと視線を向けた。

PSYVARIAR EPILOGUE

■宇宙暦 425年

ミュー（μ = Medium Unit *6）の特攻によって暴走したガイズ（G.U.I.S. = Galactic Unified Intelligence System *10）は全機能を停止させ、再び人類へと牙を剥くことは無かった。しかし神への反逆とも云えるその行為は、大きな代償として人類へ重く圧し掛かる……。

■宇宙暦 426年

偉大なる指導者亡き今、人類は歩むべき道を完全に見失っていた。

ガイズ復活に向け動き出す者、ミューを称えサイヴァリア（psyvariar *8）の存在を肯定する者、事の行く末をただ呆然と見つめる者、神へすがる者。様々な者の出現と各地で起きる大規模な紛争は、戦争への前兆を予感させる。

■宇宙暦 432年

しかし、事態は何事もなかったような収束を見せる。

この平和解決の真相は、他ならぬラムダ（λ = lambda *9）による精神干渉によるものであった。ラムダは主要人物に対する精神矯正プログラムを自ら算出し、幾年の歳月を掛け実行したのである。ガイズによる統制の復活は人類の進化を偽らず、いわば足枷であると判断したラムダは、人類の正統進化と人類自らの統制社会の奪略への道を選択する。即ち、サイヴァリア社会の構築である。

新しい社会を再構築し、そのシステムを円滑に稼動させるためには、膨大な時間と計り知れない労力を費やすだろう。しかし今、人類は新たなる時代への第一歩を間違いなく踏み出したのである。

防ぎ切れないと判断したケイは、自らの精神保護と同時に悠平の精神保護を援助し強化する。

エータ 「虚空の意思…！見つけたぞ…！」

二人の精神に強制的に入り込む情報の渦。その威圧感は、ケイ――いやラムダの力をも凌駕する存在であることを物語っていた。

ケイ （迂闊、とんでもない過ちを犯していたのか…）

エータ 「我が名はエータ。偉大なる神の使徒である。虚妄の戦士よ、我らが教団の悲願は…いま達成されようとしている。おまえが創造する現世は間も無く終わりを告げるであろう……」
悠平 「虚妄の勇者？…何の事だよ？」
ケイ 「……」
エータ 「せいぜい その若者と共に 悪足掻きするがいい」

褐色のM.D.Sは、そう言い残し飛び去った。
同時に無数の攻撃機編隊が次々と現れ、二人への攻撃を開始する。

悠平 「こいつら、何処から湧いて来やがった!?」
ケイ 「元々この星のものよ。エータの精神干渉によって狂わされているの」
悠平 「!? パイロットはサイヴァリアなのか？」
ケイ 「殆どがP.S.A.Iを搭載した無人機だけど……サイヴァリアもいるわ」
悠平 「なんてこった…」

ケイは精神干渉によって抵抗を試みるが、もはや彼らの精神は滅茶苦茶に破壊され、再度修復のできる状態ではなかった。

ケイ 「今は戦うしかない」

ケイは戦闘を躊躇する悠平の不安を、精神干渉によって取り除く。

ケイ （ごめんね――悠平、この戦いにはあなたの力が必要なの）

悠平 「仕方ねぇ！ ケイ！援護頼む！！！」
ケイ 「ニュートリノ収集炉よ！ 急ぎましょう！」

そして二体のM.D.Sは、弾雨に覆われた空を疾風の如く駆け抜けて行く。
……神戦が今、開始された。

[illegible]日目 ウィークボソン 赤道上空

イヴァリア法制定保安局M.E.S.A.（Medium [illegible] Security Association *9）に所属する[illegible]ケイ・オリードはウィークボソンに向かう[illegible]、同僚の南雲悠平と共に調査へと向かっていた。

悠平 「[illegible]太陽系にニュートリノ収集炉（neutrino absorption furnace *14）でもあるのか？」
ケイ 「ええ、あるわ。MAL4[illegible]最高クラスの収集炉よ」
悠平 「どうりで、ニュートリノ（neutrino *3）の流れがおかしい」
ケイ 「でも、それは収集炉のせいだけではなさそうね…」

突如、上空を飛ぶ二人の前に褐色のM.D.S（Medium Drive Suits *17）が現れる。そして間髪を入れず悠平に向け無数の量子弾を放った。その機体は「蛙（frog hands）」と呼ばれる旧型M.D.Sの筈と見られたが、主に土工用として使われるそれとは明らかに違う機敏な動きを見せた。

悠平 （蛙だと!? 一世紀前の機種じゃないか！ なめんなよっ）
悠平はそれらを巧みに躱し、逆に一撃を浴びせる。

ケイ 「さすが、悠平」
悠平 「感心してる場合かよっ。誰なんだよあいつ!?」
ケイ 「ただの蛙じゃなさそうね…」

ケイは蛙の機体に刻まれたエンブレムから、それが何か昔に自らが壊滅に追い込んだはずの宗教結社ウォズのものであることを真真に認識した。

ケイ （まさか!? なぜ…?）

ケイは、蛙のパイロットと精神コンタクトを試みる…が、その瞬間、ケイの頭に強烈な刺激と激痛が走った。

ケイ （精神干渉攻撃!? …しかも、半端な力じゃない!?）

ケイは即座に精神保護態勢を取り、相手の強引な干渉を真っ向から受け止める。
ケイ 「悠平！ 精神防御態勢に移って！ 早く！！」
悠平 「おい、今度は精神攻撃かよ？！」

言われるがままに思考保護態勢に移る悠平。しかし、悠平の精神干渉能力ではとても

…に処された。

6 サイヴァリア（psyvariar）

高レベル量子放出能力を持つ、量子能力者に対する総称。

7 有機型人工知能（S.A.I. = systematic artificial intelligence）

人間の脳構造を元に、主にバイオテクノロジーによって形成された人工知能。従来の人工知能には不可能であった、リアルな感情や自我が存在し、その性質はサンプルとなった遺伝子に依存する。

8 超有機型人工知能（P.S.A.I. = psychical systematic artificial intelligence）

有機型人工知能に量子放出能力を持たせたものが、超有機型人工知能である。高レベルの量子放出能力を持ち、量子能力の操縦を含め、数々の量子能力技術を可能としている。サイヴァリアとは異なり思考抑制機構を持つため、人類にとって忠実であり扱いやすい。

9 ラムダ（λ = lambda）

西暦2123年、人類が銀河進出以前の時代に開発された最初の有機型人工知能（S.A.I. = systematic artificial intelligence *7）。歴史上では、宇宙暦初頭に地球と共に廃棄処分された事となっているが、超有機型人工知能であるラムダは、ガイズ（G.U.I.S. = Galactic Unified Intelligence System *10）の監視下外にて孤独にも機能し続ける。

ガイズ暴走時には、旧時代に永獄に処されたミューを蘇らせ、銀河を滅亡の危機から救った。また、計り知れないほど強力な精神干渉能力を持ち備え、人類の影の指導者として君臨する、云わば神的存在である。一千年以上にも及ぶ自己進化の過程において、人間の肉体との完全融合に成功し、現在では通常の人間に紛れ永遠の生活を繰り返している。

10 ガイズ（G.U.I.S. = Galactic Unified Intelligence System）

宇宙暦93年より、銀河全体の管理統制を行っていた知能組織の名称。超有機型人工知能の集合で形成され、フォトン（photon intelligence unit）、グラビトン（graviton intelligence unit）、ウィークボゾン（weakboson intelligence unit）、グルーオン（gluon intelligence unit）の4つの中核知能を主として成り立つ。

銀河系全ての超有機型人工知能は、これら中核知能とリンクされ、銀河は平穏に管理されていた。しか

1 量子力学（psyonic mechanics）

西暦2068年、ウォル（W.O.L = Oread Organic chemistry Laboratory *4）の創設者であるアイザック・オリードによって発表された力学。オリードは、量子（psyon *2）と呼ばれる全く新しい素粒子の存在を予測し、それが引き起こす未知の現象の数々を唱えた。発表当時は、その信じがたい内容に異論を唱える研究者は少なくなかったが、それまで科学的見地から不可能とされてきた超現象の数々を立証する手段として、徐々に支持されていく。

2 量子（psyon）

有機生命体から放出される特殊粒子。宇宙を飛び交うニュートリノ（neutrino *3）と反応し、様々なエネルギーを生み出す。西暦2107年、ウォルのカモノハシ実験によってその存在が明らかになった。この発見により量子力学は立証され、人類は飛躍的科学進化を遂げる。

3 ニュートリノ（neutrino）

中性子や陽子核のベータ崩壊時などに放出される素粒子。恒星の中心部で起きる熱核反応や、超新星爆発のときに多く生成され、光速で飛来する。通常の物質とはほとんど反応を示さず、それらを貫通してしまうが、量子との反応率は非常に高い。ニュートリノは量子とエネルギーを媒介する素粒子であり、ニュートリノ無しでは量子からエネルギーを生むことはできない。

4 ウォル（W.O.L. = Oread Organic chemistry Laboratory）

西暦2073年、アイザック・オリード（Isaac Oreed）により創設された有機化学研究所。ウォルはそれまで理論上の仮想粒子として扱われていた量子の立証や、超有機型人工知能（psychical systematic artificial intelligence *8）の開発等を成功させ、人類の科学進歩に多大な貢献をもたらした。

銀河進出後は、ガイズ（G.U.I.S = Galactic Unified Intelligence System *10）の開発プロジェクトに参加し、ガイズによる銀河統制社会を築き上げる。しかし、時代の流れと共にウォル構成員は超有機型人工知能へと取って代わり、宇宙暦半ばにはガイズとの完全統合が行われ、事実上消滅した。

5 ミュー（μ = Medium Unit）

サイヴァリア（psyvariar *6）のみで構成されるウォルの研究用サンプルユニット。西暦2138年、その予備群とされる子供たちが量子力学研究のため連邦各地からウォルへと集められ、非公開の研究が進められる。しかし、西暦2153年、その異質的な力の余り、彼らは人類の危険分子であると判断され、全

究が進められ開発されたものであったが、その実験はテムダの頭脳によって考案されたものである。

15 ウィークボソン（weakboson）

ウィークボソンは中規模の都市惑星であるが、D-MAL4と呼ばれる大型のニュートリノ収集炉を備えるため、重要警備区域として指定されている。D-MAL4は近隣する13もの都市惑星に対しニュートリノの安定供給を行っている。

16 M.E.S.A.（Medium Enactment Security Association）

銀河連邦におけるサイヴァリア法制定保安局の名称。M.E.S.A.はサイヴァリア社会においての秩序形成のため、帝暦初期に制定され設置された。主業務は、M.D.S.（Medium Drive Suits・17）による銀河連邦全域の治安維持である。M.E.S.A.で使用されているM.D.S.は、全て杵島重動力社（kishima P.M.P. corporation・18）製の特別発注モデルであり、パイロットの特性に合わせたカスタムチューンがなされている。

17 M.D.S.（Medium Drive Suits）

サイヴァリア乗用のために考案された量子動力ロボット。その操縦は、P.S.A.Iとパイロットとの精神コンタクトによって行われ、パイロットはその機体をまるで自分の手足のように扱うことが可能である。また、小型のニュートリノ収集炉を搭載することで、サイヴァリアの力を存分に発揮できるよう設計がなされている。

18 杵島重動力社（kishima P M.P. corporation）

量産型M.D.S.の販売を世界に先駆け行い、多大な成功を収めた、M.D.S.の老舗メーカー。他社の追従を許さず、現在でも圧倒的なシェアを誇る。

し、宇宙暦422年、[illegible]新星爆発を機にグルーオンが[illegible]し、[illegible]河を崩壊へ[illegible]れる。

11 量子能力（psyonic [illegible]ive power）

量子[illegible]ニュートリノを主エネルギーとした能力。ニュー[illegible]のバーストによる強力な推進力。反重力フィールドの[illegible]による高重力環境の無効化。[illegible]による超遠距離移動。量子能力の持つそのポテンシャルは、人類の新たなる時代を築き上げることとなる。瞬時に多量の量子を必要とするため、そのパイロットには高レベルの量子放出能力を要求される。

宇宙暦2171年、人類は量子能力によって初の太陽系離脱に成功した。

12 ウォズ（WO.S.E = the Order Of Spiritual Entropy）

ガイズ消滅後、混沌とする世情のさなかに数多く誕生したカルト教団の一つ。ガイズを神と崇め称えるウォズは、その殆どが元ウォル構成員の子孫から成り立つ宗教結社であり、その実態は生粋の科学者集団である。

ウォズの信仰目的はガイズ復活とガイズ管理社会の再構築にあったが、それらの思想は「虚妄の意思」（the will to fabricate ※13）により暴かれ、ウォズは壊滅にまで追いやられた。しかし、虚妄の意思の存在を予測し感じ取っていたウォズは、その水面下にて、超有機型人工知能であるエータ（η = eta）の開発を行い、思念補完を完成させる。

13 虚妄の意思（the will to fabricate）

ウォズが銀河に蔓延する第三の意思に対して名付けた名称。虚妄の意思による社会補正は必要最小限のものであり、その理不尽さを見破ることは極めて不可能に近いものであったが、ウォズはそれを見逃さず、その存在を僅かに感じ取っていた。

虚妄の意思とは、他でもなくラムダのことを指す。しかし、ウォズにはそれがラムダであるということを知る術は無かった。

14 ニュートリノ収集炉（neutrino absorption furnace）

居住惑星のニュートリノ量を安定させるために開発された装置。装置には、ニュートリノの吸引機構、貯蔵機構、および放射機構が設けられており、居住惑星のニュートリノ濃度を安定させることを可能としている。

量子力学社会におけるニュートリノ濃度の安定化は、ガイズ暴走時からの課題として科学者たちにより研

アーケードスティック

- ジョイスティック……自機の移動、項目の選択
- Aボタン……………ショット、決定
- Cボタン／Xボタン／Yボタン／Zボタン……ショット
- Bボタン……………ボム発動
- スタートボタン……ゲームスタート、コンティニュー、ポーズ

●このボタン配置は初期設定時の場合です。ボタン設置はコンフィグ設定のCONTROLLERで変更することができます。（13ページを参照）

●本ソフトは、「ぷるぷるぱっく（別売）」の振動機能に対応しております。振動機能のON/OFFは、コンフィグ画面により切り替え可能となります。（13ページを参照）

●ぷるぷるぱっくをセットしてゲームをプレイするときは、ぷるぷるぱっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。

●本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

●ぷるぷるぱっくは、アーケードスティックには使用できません。

基本操作方法

- ●本ソフトは、1人用です。
- ●本体の電源を入れる前に、ドリームキャスト・コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。
- ●ゲーム中に、A・B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。
- ●対応していない周辺機器での動作は保証されません。

ドリームキャスト・コントローラ

- ・アナログ方向キー／方向ボタン……自機の移動、項目の選択
- ・Aボタン……ショット、決定
- ・Xボタン／Yボタン……ショット
- ・Bボタン……ボム発動
- ・スタートボタン……ゲームスタート、コンティニュー、ポーズ

※LトリガーとRトリガーは使用しません。

- **GAME START** 自機選択画面になります。

- **CONFIG**
  - PLAYER 初期自機数の設定を行えます。
  - BOMB 初期ボム数の設定を行えます。
  - DIFFICULTY ゲーム難易度の設定を行えます。
  - SOUND スピーカー出力の選択を行えます。
  - CONTINUE コンティニューのON/OFF設定を行えます。
  - BUZZ AREA BUZZエリア表示のON/OFF設定を行えます。
  - MONITOR TYPE 画面モードの設定を行えます。
  - CONTROLLER コントローラのボタン配置の設定を変更できます。ぶるぶるぱっくを装着している場合は振動の有無を設定することができます。
  - RESET RANKING 現在のランキングをリセットします。
  - RESET SETTING 各種設定を初期状態に戻します。
  - EXIT 各種設定を終了して、メインメニュー画面へ戻ります。

- **BACK UP**
  - MEMORY CARD ：メモリーカードのポートを決定します。
  - LOAD ：ゲームをロードします。
  - SAVE ：ゲームをセーブします。
  - AUTO SAVE ：オートセーブのON/OFF設定を行えます。
  - EXIT ：各種設定を終了して、メインメニュー画面へ戻ります。

メインメニュー画面

●ディスクを正しくセットしてドリームキャストを起動すると、メモリーカード選択画面とメモリーカード確認画面の後、オープニングムービーが表示されます。

●メモリーカードは通常、自動的に選択されます。複数のメモリーカードがある場合は方向ボタンでメモリーカードを選択してください。Aボタンを押すとメモリーカード確認画面になります。

●メモリーカード確認画面では空きブロック数が表示されます。メモリーカードの空きブロック数がない場合はメモリーカードを交換するか、他のセーブファイルを消去してから使用してください。メモリーカードを交換するときは、メモリーカード選択画面で選択したソケットにセットしてください。
※本ゲームのセーブに必要なブロック数は12ブロックです。

●オープニングムービー表示後、あるいはその途中でスタートボタンを押すとタイトル画面が表示されます。この時、スタートボタンを押すとメインメニュー画面が表示されます。

●メインメニュー画面では新規ゲーム開始（GAME START）、コンフィグ設定（CONFIG）、バックアップ（BACKUP）の選択ができます。

・新規ゲーム開始：Aボタンを押すと自機選択画面となり、方向ボタンでタイプの異なる2種類の機体から自機を選択し、Aボタンで決定するとゲームスタートです。

・コンフィグ設定：各種設定を行えます。

・バックアップ：ゲームの設定内容をセーブ／ロードできます。

※プレイするときは部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。

●ニュートリノゲージ（neutrine gauge）

ニュートリノの吸収量を示します。BUZZを成功させたり敵を撃破したりすることで、ゲージが上昇し、これが最大まで貯まると自機がレベルアップします（レベルアップ時にゲージはいったんリセットされます）。

青
緑
黄
赤

高
低

色が青に近いほど、多くのニュートリノを吸収可能であることを意味し、敵撃破やBUZZ1回あたりのゲージ上昇量が高くなります。逆に、赤に近い場合はゲージ上昇量は低くなり、レベルアップし難くなります。ゲージ色は、状況によりリアルタイムに変化し、基本的にニュートリノ吸収力の高い敵（ボスや特定の雑魚）が出現している場合や、ニュートリノ濃度の薄い場所などでは赤に近づきます。

●レベル数
自機の現在のパワーアップレベルを示します。

●ボム数
現在所持しているボム（爆弾）の数を示します。

●残機数
現在残っている自機の数を示します。

●BUZZ数
そのステージで自機を失わずに連続してBUZZを獲得した数を示します。

●スコア
プレイヤーが獲得したスコアを示します。

ゲーム画面の見方

●グレードアップ

ステージクリアとともに自機レベルによって機体がグレードアップし、攻撃性能が変化します。

なお、規定レベルに達していても、ステージクリア毎に1段階ずつの進化までしか行われません。また、グレードアップの際にはボムが1つボーナスとして補充されます。

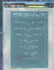
●ボム

ボムは機体のタイプによって2種類あります。

・シューティング重視タイプのボムは、画面全体の弾消し効果のあるノーマルボムです。

・BUZZ重視タイプのボムは無敵の誘発と広範囲BUZZが可能なショートボムです。ショートボム発動後は、自機はレベルアップ時と同様な無敵状態になります。

●集計画面の見方



DESTRUCTION RATE	敵破壊率。倒した機数÷出現した機数×100
DESTRUCTION BONUS	敵破壊率によるボーナス得点
MAX BUZZ CHAIN	：ミスせずに連続で取ったBUZZ数
TOTAL BUZZ	：BUZZ数の合計
BUZZ BONUS	：BUZZ数によるボーナス得点
STAGE TOTAL	：そのステージでの合計獲得点数
RANKING	：エリアランキングでの順位

●本ゲームは縦画面スクロールシューティングゲームです。自機を操作して敵弾をよけつつショットおよびボムで敵を倒し、各面最後に出てくるボス（エリア0を除く）を破壊すればステージクリアとなります。自機は敵や敵弾に当たると1機失われます。すべての自機を失うとゲームオーバーです。

●BUZZシステム

自機を敵弾にかすらせることをBUZZといいます。BUZZすることにより、得点とニュートリノを得ることができます。また、連続BUZZでさらに高得点を狙うことが可能です。

●ローリングシステム

方向ボタンを素早く逆方向（右→左、あるいは左→右）に入力することで、ローリングが開始されます。ローリング始動後は、移動を続けているか、方向ボタンをニュートラルへ戻すまで継続されます。
ローリング中はショットが前方に集中し、ボス等の硬い敵に対して有利なショットを発射できます。また、BUZZ判定のサイズが通常時より大きくなり、さらにすばやくBUZZ判定されます。

●ケイ.L.オリード（Kai-Lambda-Oread）

幼少期よりM.E.S.A.に所属し訓練を受けて来たエリートM.D.S.パイロット。しかし、その実は現世においてラムダ（λ=lambda）が遺伝子設計した人間としての肉体である。肉体年齢は22歳の女性だが、精神年齢は100歳以上。当然の如く、全てを見据えた知能を持つ天才なのだが、普段は常人を装い能力を抑制し生活を送っている。

常に人類全体についての利害に対し物事を考え、人類存亡のためには個人の犠牲は問わないクールな一面を持つ。M.E.S.A.より強力な精神コンタクトによる指示を貰われているが、大規模な精神干渉は肉体に非常に大きな負担がかかるので殆ど従うことはない。

ケイは、火力重視にチューンされたM.D.S.弥勒（maitreya）*に搭乗する。

M.D.S.弥勒（maitreya）　シューティング重視タイプ

- 敵破壊によって得られるニュートリノ量が多い
- BUZZ（接触事故）によって得られるニュートリノ量は少ない
- ボムは画面全体の弾消し効果のあるノーマルボム
- ショットによる攻撃範囲が広い
- レベルアップ直後の無敵時間は短い（※1）

M.D.S.牙動（five ascetics）　BUZZ重視タイプ

- BUZZによって得られるニュートリノ量が多い
- 敵破壊によって得られるニュートリノ量は少ない
- ボムは無敵の誘発と広範囲BUZZが可能なショートボム（※2）
- ショットによる攻撃範囲が狭い
- レベルアップ直後の無敵時間が長い（※1）

※1　自機は無敵時間中にオーラのようなエフェクトに包まれた状態になります。
　　また、このとき、ローリングをしていると、その間、自機の移動速度は飛躍的にアップします。
※2　ショートボムとは、広範囲のBUZZ判定を出現させ、大量BUZZを狙うことが可能なボムです。
　　また、発生中は、自機はレベルアップ時と同様な無敵状態になります。

●ユーザー登録およびアンケートご協力のお願い●

サクセスホームページにアクセス！
サクセスホームページにて、当商品のアンケートを受け付けています。
ユーザー登録後に、下記の「シリアル番号」を使ってご回答ください。

シリアル番号

003566688a55d

Web　www.success-corp.co.jp/
携帯　www.success-corp.co.jp/i/　(i-mode用)
　　　www.success-corp.co.jp/j/　(Vodafone live! 用)
　　　www.success-corp.co.jp/ez/　(ez-web用)

※　一部、対応していない機種があります。あらかじめご了承ください。

ユーザー登録し、アンケートに答えていただくとサクセス会員としてポイントを差し上げます。
このポイントを貯めると、弊社発売のゲームソフトやオリジナルグッズと交換できます。
また、最新のお得な情報が詰まったメールマガジンなど会員としての特典が受けられます。
登録及びアンケートのご回答は、PC（パソコン）と携帯（i-mode、Vodafone live!、ez-web）から行えます。

■朝霧悠平（Yuhei-Asakiri）

ケイの同僚であるMDSパイロット。21歳♂。幼児期に惑星間旅客船の爆発事故に遭遇し両親を失うが、悠平は脱出用ポッドに入れられ宇宙空間を漂っていたところを、M.E.S.A.の偵察機が発見し救助される。悠平は生まれたときから脳に特徴があり、常人では考えられない驚異的な粒子放出能力を持ち備えていた。彼は幼年期に孤児院に入れられるが、あり余るその能力を制御しきれず、悪魔の子としての扱いを受ける。その後、科学者から研究材料として狙われていたところをラムダの差し金により、M.E.S.A.へと招き入れられた。

悠平にとってケイは、M.E.S.A.にて一緒に訓練を受けて来た幼馴染み的存在である。M.E.S.A.での訓練により能力の制御を完全なものにした悠平の前に、恐れる敵は無い。

悠平は、強力なニュートリノ放出機構を備えたMDS 「強襲 (five assertion)」に搭乗する。

SUCCESS

Web Page http://www.success-corp.co.jp/

発売元 | 株式会社サクセス

〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5 成栄ビル2F
TEL 052-760-3220（ユーザーサポート）

受付時間：月～金（祝日を除く）10:00～12:30 13:30～16:00
ゲームの攻略等に関するお問い合わせにはお答えかねますのでご了承ください。

© SUCCESS 2002-2004
© SKONEC 2002-2004

T-5507M

SEGA Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
この商品は株式会社セガが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。